DAMPAK JUDI ONLINE SLOT TERHADAP NILAI-NILAI MORAL PEMUDA: STUDI FENOMENOLOGIS DI DESA GUNTUR, KABUPATEN DEMAK

Muhammad Nadlir Mundhir[1*], Suwarno[2], Rosalina Ginting[3]

[1] Universitas PGRI Semarang, Semarang, Iqbalarya09@gmail.com
[2] Universitas PGRI Semarang, Semarang, suwarnowidodo@upgris.ac.id
[3] Universitas PGRI Semarang, Semarang, rosalinaginting@upgris.ac.id

* Correspondence

Keywords:
Online Slot Gambling, Moral Values, Youth, Phenomenology, Peer Enviroment

Abstract

Online slot gambling increasingly reaches young people through smartphones, yet studies on its moral consequences at the village level remain scarce and tend to focus on finances or mental health. This study describes the impact of online slot gambling on the moral values of youth in Guntur Village, Demak Regency, including the driving factors and the ways out of the gambling environment. A qualitative phenomenological approach was used with seven young workers and students who had played or were still playing online slots. Data were collected on 1–7 August 2024 through observation, interviews, and documentation, verified by source triangulation, and analysed through data reduction, display, and conclusion drawing. Six impacts emerged: difficulty controlling emotions, susceptibility to incitement, deteriorating social behaviour that disregards religious and legal norms, weakened rational thinking, habitual lying to obtain gambling capital, and neglect of responsibilities at work and school. The main drivers were peer environment and the desire for quick and easy money. Exiting addiction began with realising that gambling is wrong, filling spare time with positive activities, and finding better friends. The study shows that slot gambling erodes moral values across knowing, feeling, and acting, and that prevention must involve families and peer environments

Kata kunci:
Judi Online Slot, Nilai Moral, Pemuda, Fenomenologi, Lingkungan

Judi online slot semakin menjangkau generasi muda melalui telepon pintar, tetapi kajian tentang dampaknya terhadap nilai moral di tingkat desa masih terbatas dan lebih banyak menyoroti keuangan atau kesehatan mental. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan dampak judi online slot terhadap nilai-nilai moral pemuda di Desa Guntur, Kabupaten Demak,

Pertemanan.	termasuk faktor pendorong dan upaya keluar dari lingkungan judi. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif fenomenologis dengan tujuh pemuda pekerja dan pelajar yang pernah atau masih bermain slot online. Data dikumpulkan pada 1–7 Agustus 2024 melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, diuji dengan triangulasi sumber, lalu dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Hasil menunjukkan enam dampak: sulit mengendalikan emosi, mudah dihasut, perilaku sosial memburuk karena mengabaikan norma agama dan hukum, akal melemah sehingga sulit berpikir rasional, suka berbohong untuk mendapatkan modal bermain, dan mengabaikan tanggung jawab di tempat kerja maupun sekolah. Pendorong utamanya adalah lingkungan pertemanan dan keinginan memperoleh uang dengan cepat dan mudah. Keluar dari kecanduan dimulai dari kesadaran bahwa judi itu salah, mengisi waktu luang dengan kegiatan positif, dan mencari pertemanan yang baik. Judi slot menggerus nilai moral pada ranah pengetahuan, perasaan, dan tindakan, sehingga pencegahan perlu melibatkan keluarga dan lingkungan pertemanan.

Pendahuluan

Nilai moral merupakan bekal penting dalam kehidupan bermasyarakat, terutama pada masa anak-anak hingga remaja, karena melalui nilai itulah seseorang belajar membedakan yang baik dan yang buruk. Pendidikan karakter memandang moralitas sebagai tiga komponen yang saling terkait: mengetahui kebaikan (moral knowing), merasakan dorongan untuk berbuat baik (moral feeling), dan benar-benar bertindak baik (moral action) (Lickona, 1991).

Perubahan moral dipengaruhi oleh pola interaksi, kehidupan beragama, lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Perkembangan teknologi digital menghadirkan kemudahan, tetapi juga disalahgunakan sehingga menjadi pintu masuk bagi perilaku yang menggerus nilai moral generasi muda.

Salah satu bentuk penyalahgunaan itu adalah judi online. Menurut Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), perputaran dana judi online mencapai Rp327 triliun pada 2023, dan pada 2024 tercatat 197.540 anak berusia 11–19 tahun terlibat dengan nilai transaksi Rp293,4 miliar (Fadilah, 2024). PPATK juga melaporkan bahwa jumlah pemain naik dari 3,4 juta pada 2023 menjadi 8,8 juta pada kuartal III 2024 (Jatmiko, 2024). Pada semester I 2025 jumlah pemain tercatat turun menjadi 3,1 juta, tetapi kelompok usia 21–30 tahun masih menyumbang 37,4% (Bisnis.com, 2025). Dengan demikian, persoalan ini belum berakhir dan tetap menyasar kelompok muda. Secara hukum, perjudian dilarang melalui Pasal 303 KUHP, dan muatan perjudian dalam informasi elektronik dilarang melalui Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang ITE. Meski demikian, praktik ini terus meluas karena sulit diawasi (Fahrudin dkk., 2024; Jadidah dkk., 2023).

Di antara berbagai bentuk judi online, slot menonjol karena mekanismenya sederhana. Pemain cukup mengisi deposit lalu menekan tombol untuk memutar gulungan, tanpa aturan rumit atau strategi kompleks, dan seluruhnya dapat dilakukan lewat telepon pintar. Hasil permainan ditentukan sistem, tetapi pemain sering merasa dapat memengaruhinya, suatu ilusi kendali (Langer, 1975) yang termasuk distorsi kognitif khas perjudian (Fortune & Goodie, 2012; Sriyana, 2025). Remaja cenderung memandang judi online sebagai hiburan berisiko rendah (Hume & Mort, 2011), sementara judi internet juga

diketahui memprediksi perilaku adiktif internet pada remaja (Critselis dkk., 2013). Tinjauan sistematis menunjukkan bahwa perjudian bermasalah pada remaja merupakan isu kesehatan masyarakat di banyak negara (Calado dkk., 2017), dan dampak psikososial judi internet telah lama didokumentasikan (Griffiths dkk., 2012).

Penelitian di Indonesia telah menelaah dampak judi online dari berbagai sisi. Lubis dan Lubis (2025) pada enam remaja laki-laki di Medan menemukan degradasi moral berupa kebiasaan berbohong, memanipulasi orang tua, berutang dengan alasan palsu, hingga mencuri dan menggadaikan barang. Sahputra dkk. (2022) melaporkan menurunnya prestasi akademik dan melemahnya motivasi beribadah pada remaja di Tebing Tinggi. Al Goni dkk. (2024) menunjukkan bahwa pemain judi slot kerap mengalami ledakan emosi dan mengabaikan tanggung jawab, sedangkan Addiyansyah dan Rofi'ah (2023) mengaitkan keterlibatan remaja dengan tekanan ekonomi dan pengaruh lingkungan. Dampak sosial juga dilaporkan berupa berkurangnya interaksi sosial (Rafiqah & Rasyid, 2023), kecanduan pada mahasiswa (Nabila, 2024), dan keretakan rumah tangga (Situmeang dkk., 2023), sedangkan unsur pidana permainan slot online dikaji oleh Tama (2023). Faktor teman sebaya dan kontrol diri berulang kali muncul sebagai pendorong (Aprilia dkk., 2023; Larasati dkk., 2024; Thaib dkk., 2025).

Dalam batas telaah penulis, studi-studi tersebut cenderung berfokus pada latar perkotaan atau kampus, menyoroti satu aspek (keuangan, kesehatan mental, hukum, atau akademik), dan jarang memetakan dampak judi slot pada nilai moral secara terperinci di tingkat desa. Kebaruan penelitian ini terletak pada empat hal. Pertama, konteksnya adalah desa di Kabupaten Demak, yang dinamika sosialnya berbeda dari lingkungan perkotaan. Kedua, subjeknya mencakup pemuda yang masih bermain dan yang pernah bermain sehingga dampak sekaligus jalan keluar dapat ditelusuri. Ketiga, enam dampak moral dipetakan secara sistematis pada kerangka moral knowing, moral feeling, dan moral action (Lickona, 1991), tidak sekadar didaftar. Keempat, faktor pendorong dan upaya keluar dari lingkungan judi dianalisis bersama dampak moral dalam satu kerangka fenomenologis.

Pengamatan awal menemukan tujuh pemuda di Desa Guntur, Kabupaten Demak, yang terlibat judi online slot.

Keinginan bermain bermula dari kebiasaan melihat orang lain memamerkan uang hasil permainan. Kemudahan akses, yaitu cukup dengan telepon pintar dan kartu ATM, menjadi daya tarik tersendiri. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan (1) dampak judi online slot terhadap nilai-nilai moral pemuda di Desa Guntur, (2) faktor yang mendorong keterlibatan, dan (3) upaya keluar dari lingkungan judi. Secara teoretis, hasilnya memperkaya kajian moral dan perilaku menyimpang di era digital. Secara praktis, hasilnya dapat menjadi dasar bagi keluarga, sekolah, dan pemerintah desa dalam merancang pencegahan.

Metode

Data dikumpulkan melalui tiga teknik. Wawancara dengan guru dan siswa menggali upaya guru, wujud penerapan sikap, serta hambatan dan solusi. Observasi dilakukan di lingkungan sekolah untuk mengamati keteladanan guru, pembelajaran di kelas, dan kegiatan kebangsaan siswa. Dokumentasi berupa foto dan catatan yang diambil saat wawancara dan pengamatan. Analisis data mengikuti model interaktif Miles dkk. (2014) yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain fenomenologi. Fenomenologi dipilih karena bertujuan memahami pengalaman hidup individu, termasuk saat berinteraksi dengan orang lain dan lingkungannya (Moustakas, 1994; Smith & Fieldsend, 2021). Pendekatan ini sesuai untuk menggambarkan secara mendalam realitas empiris tentang bagaimana pemuda mengalami dan memaknai dampak judi online slot terhadap nilai moralnya. Penelitian dilakukan di Desa Guntur, Kecamatan Guntur, Kabupaten Demak, Provinsi Jawa Tengah, sejak tahap prasurvei hingga pengambilan data pada 1–7 Agustus 2024. Subjek penelitian adalah tujuh pemuda yang sempat dan masih terlibat judi online slot, berprofesi sebagai pekerja dan pelajar atau mahasiswa. Sumber data terdiri atas data primer dan data sekunder. Data dikumpulkan dengan teknik nontes, yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi. Keabsahan data diuji dengan triangulasi sumber. Analisis data mengikuti model Miles dkk. (2014), yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi simpulan. Mengingat topiknya sensitif dan menyangkut tindakan yang dilarang hukum, identitas subjek dirahasiakan dan partisipasi bersifat sukarela.

Hasil dan Pembahasan

1. **Hasil**

Dampak Judi Online Slot terhadap Nilai Moral Pemuda

Hasil penelitian menunjukkan enam dampak judi online slot terhadap nilai moral pemuda.

Pertama, Mudah emosi. Judi online slot mengubah kondisi emosional pemain secara nyata. Subjek tidak dapat mengendalikan emosi, mudah bertengkar atau kesal terhadap temannya, berbicara kasar, dan selalu gelisah ketika tidak bermain. Gelisah saat berhenti mencerminkan ketergantungan, dan gejala serupa dilaporkan pada remaja pemain di Medan (Lubis & Lubis, 2025) serta pada pemain judi slot lain (Al Goni dkk., 2024).

Kedua, Mudah dihasut. Lingkungan pertemanan yang berisi pemain judi online menciptakan suasana yang menarik bagi individu yang belum bermain. Pola pikir seseorang sangat dipengaruhi lingkungan pertemanan sehingga ia mudah dihasut untuk ikut terjun. Faktor ekonomi dan rasa penasaran membuat individu sulit keluar dari lingkaran tersebut.

Ketiga, Perilaku menjadi buruk. Judi online slot merusak perilaku sosial dengan menciptakan ketergantungan yang mengabaikan norma agama dan hukum. Para pemain mencari alasan untuk membenarkan tindakannya, padahal di dalam hati mereka tahu perjudian itu salah. Mereka sadar bahwa judi slot dilarang, tetapi tidak peduli karena uang yang dipakai adalah uang pribadi dan merasa tidak merugikan orang lain.

Keempat, Akal menjadi lemah. Keinginan untuk menang mengaburkan penilaian dan mendorong subjek terus bermain meski rugi besar. Keputusan dan pikiran mereka berlandaskan emosi sehingga tidak dapat mengambil keputusan yang bijak. Para subjek juga tidak berpikir bahwa permainan slot online sudah diatur oleh sistem.

Kelima, Suka berbohong untuk mendapatkan modal. Subjek merasakan tekanan yang membuat mereka ingin menyembunyikan kebiasaannya. Mereka membuat alasan atau cerita palsu kepada orang tua atau teman agar memperoleh pinjaman uang untuk bermain.

Keenam, Tidak bertanggung jawab. Permainan slot dirancang memberikan pengalaman yang mengasyikkan dan sering memicu pelepasan dopamin yang dapat menimbulkan ketergantungan. Ketika terjebak dalam siklus perjudian, subjek mengabaikan tanggung jawab pribadi dan sosial, termasuk dalam bekerja

dan bersekolah.

Upaya Keluar dari Lingkungan Judi Online Slot

Kecanduan judi online slot memerlukan penanganan yang menyeluruh dan terencana. Berdasarkan temuan, langkah pertama adalah menyadari bahwa judi slot itu salah. Langkah berikutnya adalah mengisi waktu luang dengan kegiatan positif, keluar dari lingkungan para penjudi, dan mencari lingkungan pertemanan yang positif, yang sangat berpengaruh untuk lepas dari kecanduan. Temuan ini penting karena dua dari tujuh subjek sudah berhenti bermain, sehingga jalan keluar bersumber dari pengalaman subjek sendiri.

2. **Pembahasan**

Lingkungan dan kemudahan akses sebagai pemicu utama. Penelitian ini menemukan bahwa faktor utama keterlibatan adalah lingkungan dan keinginan memperoleh uang dengan cepat dan mudah. Temuan tersebut sejalan dengan teori pembelajaran sosial, yang menjelaskan bahwa perilaku dipelajari dengan mengamati model di lingkungan sekitar (Bandura, 1977). Pemuda yang menyaksikan temannya memamerkan uang hasil permainan memperoleh model sekaligus penguatan sosial untuk ikut bermain. Peran teman sebaya serupa dilaporkan oleh Larasati dkk. (2024), Thaib dkk. (2025), dan Lubis dan Lubis (2025). Kemudahan akses mempertebal pengaruh itu. Pemain hanya perlu telepon pintar, mengisi deposit, dan menekan tombol. PPATK pun menyoroti bahwa nominal transaksi yang kecil membuat judi online mudah dijangkau (Fadilah, 2024), sehingga akses sulit dibatasi oleh keluarga maupun sekolah.

Akal yang melemah dan distorsi kognitif. Temuan bahwa subjek terus bermain meski rugi dan tidak menyadari bahwa permainan diatur sistem menunjukkan adanya distorsi kognitif. Penjudi kerap yakin dapat memengaruhi hasil yang sebenarnya acak (Langer, 1975), dan distorsi semacam ini menjadi komponen penting perjudian patologis (Fortune & Goodie, 2012). Pemain slot, yang hanya menekan tombol, tetap dapat merasa memiliki kendali. Sriyana (2025) juga menegaskan bahwa sistem judi online dirancang untuk memperkuat ilusi kemenangan. Karena itu, "akal yang lemah" pada penelitian ini sebaiknya dipahami sebagai penalaran yang dibelokkan oleh rancangan permainan dan dorongan emosi, bukan semata kurangnya kecerdasan. Kontrol diri yang rendah juga berkaitan dengan kecenderungan adiksi judi online (Aprilia dkk., 2023).

Kesenjangan antara mengetahui dan bertindak. Temuan paling menarik secara moral adalah bahwa subjek mengetahui judi itu terlarang, tetapi tetap bermain dan membenarkannya dengan alasan uang pribadi dan tidak merugikan orang lain. Dalam kerangka Lickona (1991), moral knowing tidak otomatis menghasilkan moral action. Rasionalisasi bekerja sebagai jembatan yang meredam rasa bersalah, dan persepsi bahwa judi online menyenangkan dan rendah risiko memperkuatnya (Hume & Mort, 2011). Argumen "tidak merugikan orang lain" juga rapuh, sebab temuan lain dalam penelitian ini menunjukkan kerugian nyata bagi orang di sekitar subjek: berbohong kepada orang tua, memakai uang saku, dan mengabaikan pekerjaan atau sekolah. Dampak lanjutan pada keluarga, termasuk perceraian, juga telah dikaji (Situmeang dkk., 2023). Implikasinya, pendidikan moral yang hanya menekankan larangan tidak cukup. Diperlukan penguatan perasaan moral, seperti empati terhadap keluarga, dan pembiasaan tindakan moral.

Peran keluarga: modal dan kebohongan. Tiga dari tujuh subjek memakai uang saku dari orang tua sebagai modal, dan kebohongan kepada orang tua atau teman menjadi cara memperoleh pinjaman. Pola ini mirip dengan temuan Lubis dan Lubis (2025) tentang manipulasi orang tua dan utang dengan alasan palsu. Studi tentang pengaruh keluarga menunjukkan bahwa orang tua kerap kurang mengawasi dan tanpa sengaja memfasilitasi lewat pemberian uang tanpa pengawasan (King & Delfabbro, 2016), sementara pola keterikatan dan penerimaan orang tua juga berkaitan dengan gangguan judi online (Kaya & Deveci, 2022). Karena itu, pencegahan perlu dimulai dari keluarga, antara lain pengawasan penggunaan uang saku dan perangkat. Komunikasi yang terbuka dan hangat lebih diterima remaja daripada larangan semata (Lole dkk., 2025).

Jalan keluar: kesadaran, kegiatan positif, dan lingkungan baru. Upaya keluar yang ditempuh subjek mengerucut pada tiga langkah, yaitu kesadaran, pengisian waktu luang, dan pergantian lingkungan. Jika lingkungan adalah pemicu utama keterlibatan, logikanya lingkungan pula yang harus diubah agar pemulihan bertahan. Temuan ini mendukung pentingnya kegiatan pemuda yang produktif di tingkat desa, misalnya melalui karang taruna atau kegiatan keagamaan, sebagai wadah pertemanan alternatif.

Posisi temuan dan kontribusi. Beberapa

temuan sejalan dengan penelitian terdahulu: kesulitan mengendalikan emosi dan pengabaian tanggung jawab (Al Goni dkk., 2024), kebohongan kepada orang tua (Lubis & Lubis, 2025), dan melemahnya interaksi sosial (Rafiqah & Rasyid, 2023). Kontribusi penelitian ini ada pada tiga hal: konteks desa, pemetaan enam dampak pada tiga komponen moral, dan pengaitan dampak dengan jalan keluar yang dialami subjek sendiri. Dalam batas telaah penulis, pemetaan semacam ini pada pemuda desa belum banyak dilaporkan, sehingga dapat dijadikan dasar kajian lanjutan. Secara kebijakan, hasil ini sejalan dengan seruan agar penanganan judi online mencakup pendidikan, pengawasan keluarga, dan penegakan aturan (Fahrudin dkk., 2024; Solehudin dkk., 2025).

Keterbatasan. Penelitian ini melibatkan tujuh subjek dari satu desa dengan pengambilan data selama tujuh hari, sehingga temuan bersifat kontekstual dan tidak dimaksudkan untuk digeneralisasi. Persentase pada Tabel 1 bersifat deskriptif untuk menggambarkan komposisi subjek dan tidak boleh dibaca sebagai prevalensi. Data bersumber dari pengakuan subjek yang dapat dipengaruhi bias keinginan sosial (social desirability). Penelitian berikutnya disarankan memperpanjang waktu pengamatan, melibatkan keluarga, teman, dan tokoh masyarakat sebagai pembanding, serta menggunakan metode campuran untuk mengukur tingkat keparahan kecanduan.

Penutup

Judi online slot berdampak buruk bagi moral pemuda Desa Guntur, Kabupaten Demak. Dampaknya meliputi sulit mengendalikan emosi, mudah dihasut, perilaku yang memburuk karena mengabaikan norma agama dan hukum, akal yang melemah, kebiasaan berbohong untuk memperoleh modal, dan pengabaian tanggung jawab. Keenam dampak ini menyentuh pengetahuan, perasaan, dan tindakan moral sekaligus. Faktor utama yang melatarbelakangi keterlibatan adalah lingkungan pertemanan dan keinginan memperoleh uang dengan cepat, mudah, dan beragam. Jalan keluar dimulai dari kesadaran bahwa judi itu salah, mengisi waktu luang dengan kegiatan positif, dan mencari lingkungan pertemanan yang baik.

Saran ditujukan kepada beberapa pihak. Bagi pemuda, hendaknya selalu mendengarkan nasihat orang tua, memilih pergaulan yang baik, dan tidak ikut bermain judi online maupun hal negatif lain yang dilakukan orang di sekitar. Bagi

orang tua, hendaknya mengawasi penggunaan uang saku dan perangkat serta membangun komunikasi yang terbuka. Bagi sekolah dan pemerintah desa, hendaknya mengembangkan literasi digital berbasis nilai dan kegiatan pemuda yang produktif sebagai pengganti lingkungan pertemanan yang berisiko. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan melibatkan lebih banyak subjek dan sumber pembanding serta menguji efektivitas program pencegahan di tingkat desa.

Daftar Pustaka

Addiyansyah, W., & Rofi'ah. (2023). Kecanduan judi online di kalangan remaja desa. Manifesto: Jurnal Gagasan Komunikasi, Politik, dan Budaya, 1(1), 13–22.

Al Goni, H. S., Wati, L., & Mochammad, M. (2024). Fenomena perubahan perilaku menyimpang pada permainan judi slot. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 10(5), 424–435.

Aprilia, N., Pratikto, H., & Aristawati, A. R. (2023). Kecenderungan adiksi judi online pada penjudi online: Bagaimana peran self-control? Inner: Journal of Psychological Research, 2(4), 888–895.

Bandura, A. (1977). Social learning theory. Prentice-Hall.

Bisnis.com. (2025, 5 Agustus). Mayoritas pemain judi online berpenghasilan di bawah Rp5 juta, usia 30–50 tahun. https://finansial.bisnis.com/read/20250805/90/1899656/mayoritas-pemain-judi-online-berpenghasilan-di-bawah-rp5-juta-usia-30-50-tahun

Calado, F., Alexandre, J., & Griffiths, M. D. (2017). Prevalence of adolescent problem gambling: A systematic review of recent research. Journal of Gambling Studies, 33(2), 397–424. https://doi.org/10.1007/s10899-016-9627-5

Critselis, E., Janikian, M., Paleomilitou, N., Savvidis, A., & Tsitsika, A. (2013). Internet gambling is a predictive factor of internet addictive behavior among Cypriot adolescents. Journal of Behavioral Addictions, 2(4), 200–206. https://doi.org/10.1556/JBA.2.2013.4.5

Fadilah, I. (2024, 21 November). PPATK ungkap nominal transaksi judi online menyusut, tapi pemain masih banyak. detikFinance. https://finance.detik.com/berita-ekonomi-bisnis/d-7650116/ppatk-ungkap-nominal-transaksi-judi-online-menyusut-tapi-pemain-masih-banyak

Fahrudin, A., Satispi, E., Subardhini, M., Prabowo, H., & Suryani, S. (2024). Online gambling addiction: Problems and solutions for policymakers and stakeholders in Indonesia. Journal of Infrastructure, Policy and Development, 8(11). https://doi.org/10.24294/jipd.v8i11.9077

Fortune, E. E., & Goodie, A. S. (2012). Cognitive distortions as a component and treatment focus of pathological gambling: A review. Psychology of Addictive Behaviors, 26(2), 298–310.

Griffiths, M. D., Parke, A., Wood, R., & Parke, J. (2012). Internet gambling: An overview of psychosocial impacts. UNLV Gaming Research & Review Journal, 10(1). https://doi.org/10.9741/2327-8455.1149

Hume, M., & Mort, G. S. (2011). Fun, friend, or foe: Youth perceptions and definitions of online gambling. Social Marketing Quarterly, 17(2), 109–133.

https://doi.org/10.1080/15245004.2010.546939

Jadidah, I. T., Lestari, U. M., Fatiha, K. A. S., Riyani, R., & Wulandari, C. A. (2023). Analisis maraknya judi online di masyarakat. Jurnal Ilmu Sosial dan Budaya Indonesia, 1(1), 20–27.

Jatmiko, L. D. (2024, 30 November). PPATK taksir pemain judi online tembus 11 juta pada 2024, naik 223%. Bisnis.com. https://teknologi.bisnis.com/read/20241130/84/1820357/ppatk-taksir-pemain-judi-online-tembus-11-juta-pada-2024-naik-223

Kaya, E., & Deveci, A. (2022). Parental acceptance/rejection perceptions and attachment styles of men with online gambling disorder. Journal of Gambling Studies, 38(4), 1319–1336.

King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2016). Adolescents' perceptions of parental influences on commercial and simulated gambling activities. International Gambling Studies, 16(3), 424–441. https://doi.org/10.1080/14459795.2016.1220611

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Pasal 303.

Langer, E. J. (1975). The illusion of control. Journal of Personality and Social Psychology, 32(2), 311–328.

Larasati, N., Malay, M. N., & Fitriani, A. (2024). Gelombang taruhan online: Peran sensation seeking dan peran teman sebaya dalam memicu kecanduan judi. Hijri, 13(1). https://doi.org/10.30821/hijri.v13i1.19187

Lickona, T. (1991). Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility. Bantam Books.

Lole, L., Hing, N., Thorne, H., Rockloff, M., & Russell, A. (2025). Let's be honest: Adolescents speak up on how to better protect young people from gambling harm. Journal of Applied Youth Studies, 6(1), 34–52. https://doi.org/10.1007/s43151-024-00149-8

Lubis, M. H., & Lubis, L. (2025). Adolescents, online gambling, and moral deviance: A phenomenological study in an urban environment in Medan, North Sumatra. TEMALI: Jurnal Pembangunan Sosial, 8(2), 276–293. https://doi.org/10.15575/jt.v8i2.48472

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). Qualitative data analysis: A methods sourcebook (3rd ed.). SAGE Publications.

Moustakas, C. (1994). Phenomenological research methods. SAGE Publications.

Nabila, F. (2024). Kecanduan mahasiswa terhadap perjudian slot online. Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa, 2(1), 290–293.

Rafiqah, L., & Rasyid, H. (2023). Dampak judi online terhadap kehidupan sosial ekonomi masyarakat. Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan, 20(2), 282–290.

Sahputra, D., Afifa, A., Salwa, A. M., Yudhistira, N., & Lingga, L. A. (2022). Dampak judi online terhadap kalangan remaja (Studi kasus Tebing Tinggi). Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam, 6(2), 139. https://doi.org/10.29240/jbk.v6i2.3866

Situmeang, T. A., Ariska, R., & Ali, T. M. (2023). Tinjauan hukum tentang pengaruh judi online terhadap perceraian. Innovative: Journal of Social Science Research, 3(4), 3808–3817.

Smith, J. A., & Fieldsend, M. (2021). Interpretative phenomenological analysis. American Psychological Association.

Solehudin, E., Mustopa, M., Mudzakkir, M., & Ahyani, H. (2025). Learning

from Malaysia's progressive Islamic law framework on online gambling: Insights for Indonesia. Al-Ihkam: Jurnal Hukum dan Pranata Sosial, 20(1), 105–125. https://doi.org/10.19105/al-lhkam.v20i1.14897

Sriyana, S. (2025). Judi online: Dampak sosial, ekonomi, dan psikologis di era digital. Jurnal Sociopolitico, 7(1), 27–34. https://doi.org/10.54683/sociopolitico.v7i1.169

Tama, T. B. Y. (2023). Unsur pidana dalam permainan slot online ditinjau dari tindak pidana perjudian di Indonesia. Jurnal Bevinding, 1(4), 61–67.

Thaib, S., Lestaluhu, S., & Jaali, L. (2025). The influence of peer communication on youth involvement in online gambling: A study in Hunuth Village, Ambon City. Jurnal Ilmu Komunikasi, 4(1), 144–159. https://doi.org/10.30598/JIKPvol4iss1pp144-159

Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.